GRUPPO LOGICA 2000

AMIGA
MIA

13

Amiga Mia n. 13
Anno 1990
Mensile di cultura informatica e attualità
Edizioni Gruppo Logica 2000 srl
Via Francesco Sforza 14
20122 Milano
Reg. in corso presso il Tribunale di Milano.
Distribuzione: Marco A&G S.p.A. via Fortezza 27 Milano.
Stampa: Aligraf - Milano
Direttore responsabile: Antonio Lucarella
Hanno collaborato: Alfredo Onofrio, Giusy Quattrini, Stefano Currò, Giuseppe Rossi, Emanuela Campanozzi
Ufficio Tecnico: tel. (02) 3314868

Ai tempi dei nostri antenati la pesca era soprattutto una delle attività utilizzate per guadagnarsi il cibo. Ai giorni nostri la pesca su acqua dolce è diventata soprattutto uno sport distensivo. Vi sarà capitato spesso di vedere alla domenica folle di pescatori attorno ad un laghetto artificiale ad aspettare qualche trota d'allevamento che abbocchi all'amo.
I più fortunati invece possono avventurarsi lungo torrenti oppure in mezzo a qualche lago sulla barca.
Per i pescatori più smaliziati c'è anche la possibilità di guadagnare discrete somme partecipando a tornei occasionali.
È proprio quello che vi offre questa avvincente e distensiva simulazione di pesca sportiva.
Bastano pochi dollari per acquistare una barca e l'attrezzatura necessaria, avere il coraggio di iscriversi a un torneo e passerete delle ore divertenti e distensive davanti al vostro schermo nella speranza che abbocchi qualche pesce ...

ISTRUZIONI GENERALI

Questo disco contiene una raccolta di programmi di simulazione di pesca
Per caricare i programmi procedete in questo modo:
1) Accendere Amiga
2) I possessori di Amiga 1000 devono inserire il kickstart.
3) Quando la macchina chiede il workbench inserire nello stesso drive il disco di AMIGA MIA.
4) **MOLTO IMPORTANTE:** durante il caricamento verrà richiesto di disabilitare eventuali espansioni di memoria e drives esterni (premendo il tasto sinistro del mouse quando richiesto).

LA STORIA DELLA PESCA

La pesca, sicuramente, è un'attività anteriore all'agricoltura e fu praticata dall'uomo, oltre che per procurarsi il cibo, anche per ottenere la materia prima per alcune delle sue armi.
È molto probabile che i primi abitatori della terra utilizzassero per la pesca le medesime armi impiegate per la caccia, ovvero le lance e le frecce.
Ben presto però si devono essere accorti che per fare un più ricco bottino era necessario modificare queste armi ed inventarono così l'arpione e la fiocina.
È difficile sapere come era costituita la fauna ittica nei tempi preistorici, in effetti ci si deve basare unicamente sui pochi resti fossili che sono stati ritrovati per farsi un'idea della tipologia dei pesci esistenti in quel periodo.
Questa scarsità è dovuta principalmente alla grande quantità di sostanze organiche contenute negli scheletri di questi animali, distrutti con notevole facilità dagli agenti naturali e in seguito dispersi.
L'amo, strumento caratteristico della pesca sembra già usato fin dai tempi più remoti e consisteva in una scheggia di osso, appuntita alle estremità e legata nella parte centrale ad un corda.
Questa scheggia veniva poi ricoperta con un'esca e quando questa veniva ingoiata dal pesce, l'osso si conficcava nella cavità orale dell'animale che veniva così catturato.
A giudicare dai reperti archeologici, nell'età neolitica si incominciò ad usare un amo simile a quello attuale, cioè con un'unica punta ricurva ed acuminata, mentre all'estremità opposta veniva praticato un buco per fissarvi la corda.
Uno strumento di questo genere è giunto sino a noi ed è stato rinvenuto a Moossedorf nel Cantone di Berna in Svizzera, esso sembra essere stato ricavato da un frammento di zanna di cinghiale.
Quest'arma è però da ritenersi poco comune, data la difficoltà di ridurre alla forma ed alle dimensioni volute questa zanna che è durissima da modellare.
L'arpione, pure molo usato, ha la punta forgiata in modo tale da impedire al pesce colpito di liberarsi nonostante i suoi violenti sforzi.
Nell'era neolitica si conosceva già la rete da pesca che era formata da cordicelle di lino.
Resti di queste reti sono stati ritrovati in buon stato di conservazione in Germania.
La maglia era quadrata e le cordicelle erano annodate ad ogni punto di intersezione.
Poiché queste reti venivano immerse verticalmente nell'acqua, servivano dei galleggianti che trattenessero in lato la parte superiore, e dei pesi che tenessero tesa la rete in acqua.
I galleggianti erano formati da scorze di pino forate per essere attaccate alla rete.
I pesi erano invece costituiti da sassi di forma ovale, forati o con una scanalatura per poter essere annodati alla rete.
Sia dei pesi che dei galleggianti se ne possono ammirare tantissimi esemplari tra le raccolte di oggetti preistorici dei musei.
Nell'era neolitica si pescavano anche moltissime conchiglie che erano ricercate dagli uomini tanto per la parte commestibile quanto per il guscio che era usato come recipiente o come ornamento.
In certi punti della costa della Danimarca i resti di questi gusci di conchiglia sono raccolti in ammassi fino a formare un muro di due o tre metri di altezza per 200 o 300 metri di lunghezza.
Questi ammassi, che furono chiamati *Kökkenmöddinger* (resti di cucina), sono stati rinvenuti anche in Scozia e in America del Sud, ed all'inizio erano ritenuti sollevamenti geologici.
Nell'età del bronzo continua l'uso di reti e la diffusione di questo strumento da pesca ci è testimoniata dal ritrovamento di molti pesi e galleggianti nelle località dove sorgevano villaggi su palafitte (come ad esempio nelle vicinanze del lago di Varese).
Se le reti sembra che non abbiano subito grosse modifiche rispetto all'era precedente, negli ami e negli arpioni si registrano notevoli cambiamenti essendo usato per la loro fabbricazione il bronzo anziché l'osso.

La facilità di lavorazione del metallo permise la costruzione di strumenti più perfetti, come gli ami che sono stati ritrovati presso le antiche palafitte di Peschiera.
Si può anzi affermare che la perfezione dell'amo, nell'età del bronzo, è tale che in questa sua forma primitiva esso sia giunto quasi immutato, attraverso l'antichità e il medioevo, ai nostri giorni.
Molti di questi ami sono stati ritrovati in Italia e di forme assai diverse tra loro: solitamente son fatti con un filo di bronzo a sezione circolare, in casi rari quadrata.
All'altra estremità il filo di bronzo era incurvato ad anello per permettere l'aggancio con la corda.
La grandezza degli ami era molto varia e dipendeva dal genere di pesca per cui venivano usati.
La costruzione di essi divenne col tempo assai perfetta: nelle palafitte della Svizzera furono trovati ami con due punte ricurve e dentellate.
Dalla grandissima varietà di forme e di esemplari si può facilmente dedurre che la pesca con la canna fosse di gran lunga la più comune e la più estesa nell'età del bronzo.
L'attività peschereccia nella preistoria ha avuto le sue rudimentali manifestazioni artistiche: si sno infatti trovati disegni di pesci, rozzamente scolpiti, su corna di animali o su roccie; i pesci più comunemente rappresentati sono le trote, i salmoni e i lucci.

LA PESCA CON LE MANI - Questo metodo è certamente il più antico e il più elementare, ma il meno produttivo e veniva usato tra le popolozioni primitive che non ne conoscevano altri.
Gli antichi indigeni dell'Australia erano abilissimi in questo tipo di pesca: essi non si tuffano in acqua (per non spaventare i pesci!!), ma nuotando lentamente e senza far rumore, riuscivano ad avvicinarsi abbastanza ai pesci per poterli acchiappare con facilità.
La pesca con le mani viene anche praticata nelle spiagge del mare, in luoghi dove la bassa marea forma delle buche nelle quali restano intrappolati i pesci.
Questo metodo, per quanto rudimentale, viene talvolta utilizzato nei ruscelli dove, smuovendo le pietre si riescono a stanare delle trote che divengono così facile preda.

Alcune polpolazioni selvagge usavano pescare avvelenando tratti di corsi d'acqua dopo aver praticato degli sbarramenti, in questa maniera riuscivano a catturare i pesci morti che venivano a galla.
Sembra che comunque questo metodo, in quanto molto più artificioso dei precedenti, non sia stato usato in tempi preistorici, ma molto più avanti.

PESCA CON LE ARMI ACUMINATE - Le principali armi da punta usate per la pesca sono: la zagaglia o giavellotto, l'arpione a punta fissa o mobile, la lancia, la fiocina e l'arco.
Il giavellotto chiamato anche zagaglia, era uno strumento molto usato presso le popolazioni primitive.
Quest'arma è costituita da un'asta di legno della lunghezza di circa due metri terminante con una punta in osso o in metallo.
Gli indigeni di Australia, Polinesia e Nuova Caledonia lanciano il giavellotto contro il pesce stando in barca o da terra, alcune volte si gettano a nuoto e colpiscono direttamente il pesce.
L'arpione a punta mobile è fatto in maniera che mentre la punta (di osso o di metallo) rimane conficcata nel corpo del pesce, il manico (di solito di legno) si stacca da essa a causa dei violenti sforzi della preda per divincolarsi, ma ne rimane collegato mediante una lunga fune di recupero.
Quest'arma era molto usata dagli indiani del Nord America e dagli Esquimesi nella caccia dei grandi cetacei.
Quest'arma viene usata nella pesca ai pesci più grossi mentre per i pesci più piccoli si adoprava un arpione a punte fisse e dentellate per meglio trattenere la preda ferita.
La lancia serve assai bene per colpire il pesce, ma non essendo dentata è assolutamente inadatta a trattenerlo, cosa indispensabile per la pesca.
Perciò è stata inventata la fiocina, che altro non è che una lancia con parecchie punte dentate.
Le dentature delle fiocine, a differenza di quelle degli arpioni, sono assai poco sviluppate in dimensioni, ma molto numerose.
Si pensi che armati di questi strumenti gli indigeni polinesiani non esitano ad affrontare pescecani ed altri pericolosi squali !!!
Con i denti acutissimi di questi animali costruiscono poi le punte di altre fiocine.

Nella baia dell'Hudson è stata ritrovata una fiocina molto corta (quelle normali sono lunghe circa tre metri) e di legno alquanto leggero, nel manico era stato praticato un taglio che, probabilmente serviva a lanciarla con un arco.
Perciò si può pensare che anche l'arco era usato per la pesca, anzi gli indigeni della Nuova Caledonia usano l'arco molto più per la pesca che per la caccia, per la quale preferiscono la fionda.
Anche i Botocudos dell'America del Sud usavano l'arco per pescare, appena ebbero contatti con gli Europei iniziarono ad utilizzare ami e reti.

PESCA CON LA CANNA - La canna è lo strumento da pesca più semplice che esista e, probabilmente quello che venne ideato per primo.
Nella Terra del Fuoco, mentre gli uomini si occupavano della caccia, le donne si dedicavano alla pesca con la canna.
Le canne di queste popolazioni erano tuttavia molto poco progredite, tanto che sembra non utilizzassero l'amo.
La lenza era formata con una treccia di tendini di balena o con rami di fuco, cioè una specie di alga marina.
Al posto dell'amo venivano messe delle piume variopinte, all'interno delle quali si nascondeva l'esca.
Il pesce, abboccando, stentava a rigettare le piume ingoiate e le donne dovevano essere molto svelte a trascinare a riva la preda.
Come si può notare il metodo è molto primitivo perché troppo spesso il pesce riusciva a restituire le piume e a sfuggire la cattura.
Molto più spesso gli uomini primitivi usavano l'amo.
Sembra che l'idea di utilizzare questo strumento sia stato suggerito dal loro formidabile spirito di osservazione: avevano infatti notato che camminando a piedi scalzi, molte volte rimanevano feriti con spine, e quanto più ricurve erano queste spine, tanto più difficile era riuscire ad estrarle.
Ad avvalorare questa tesi sono gli ami utilizzati dai Sakajes, gli abitanti della Malesia, che adopravano come ami spine vegetali ricurve attaccate ad una canna flessibile attraverso un leggero filo.
Molto varie sono le forme e le dimensioni ritrovate tra le popolazioni antiche: oltre agli ami fatti con spine, si sono trovati ami ricurvi in legno di ginepro, altre volte in osso, o di legno con la punta d'osso.
Addirittura in Australia si usavano ami fatti con conchiglie.
La pesca con l'amo era, tra le popolazioni primitive, di gran lunga la più comune, almeno sino a quando non vennero a contatto con altre popolazioni che utilizzavano le reti da pesca.
Questo strumento richiede una tecnologia leggermente superiore, se non altro perché si devono saper produrre le fibre tessili con cui costruire la rete.
Attualmente anche nei paesi sottosviluppati con popolazioni che vivono ancora allo stato primitivo la pesca avviene attraverso delle reti costruite con materie prime prodotte nei paesi industrializzati.
Esistono poi degli aspetti della pesca praticata da alcune popolazioni primitive che neanche il progresso è riuscito migliorare.
Sto parlando della pesca delle perle, dei coralli e delle spugne.
Per questo tipo di attività ciò che è necessario è prestanza, forza, abilità ed una certa dose di coraggio nell'affrontare gli abissi e i pericoli del mare.
Anche le popolazioni dell'antichità classica praticarono con profitto la pesca, specialmente nei primi tempi della loro civiltà.
Anzi è proprio grazie alla pesca che la loro civiltà si è sviluppata e diffusa in maniera così preponderante.
Infatti, mentre le tribù che si nutrivano con la cacciagione o facevano largo impiego dell'agricoltura raramente uscivano dal loro territorio, le genti pescatrici percorrevano vasti tratti di mare toccando isole e continenti lontani, conoscendo genti nuove di cui apprendevano le usanze e con le quali iniziavano gli scambi commerciali.
I prodotti della pesca fornivano a queste popolazioni, oltre ad un vitto abbondante, materie prime per i manufatti, come ad esempio ossa, conchiglie, olii, eccetera.
Inoltre i viaggi compiuti dai primi navigatori fecero nascere il desiderio di visitare luoghi sconosciuti: nacque così lo spirito di colonizzazione e gli eccessi di popolazione venivano mandati ad abitare luoghi barbari o deserti diffondendo tra gli abitanti indigeni la civiltà della madre patria.
Due degli esempi più eclatanti di piccoli paesi di pescatori assurti a grande potenza

col corso degli anni sono stati Bisanzio e l'antica Sinope, cittadina sul Mar Nero.

EGITTO - Gli Egizi dovevano avere un grande interesse per la pesca, così come ci è dimostrato dalle numerose rappresentazioni di scene di pesca che si trovano nelle tombe, tanto nell'antico che nel nuovo impero, fino alla XIX dinastia.
Il fatto curioso è che queste scene sono quasi sempre accompagnate da altri disegni che rappresentano la caccia e la divisione tra i due quadri è data da un altorilievo con giunchi o fiori di loto.
Lo storico Erodoto ci narra come gli Egizi fossero grandi consumatori di pesce, anzi questo cibo era talmente stimato che gli animali sacri non si nutrivano che di pesce.
Gli Egizi che abitavano le sponde del Nilo o sul suo delta si nutrivano quasi esclusivamente di pesce, ed avevano ideato una maniera per conservarlo essiccandolo al sole e mettendolo sotto sale.
Da quanto ci narra Erodoto nelle sue storie appare chiaro che il pesce, a quei tempi, dovesse essere abbondante nelle acque del Nilo; e in effetti, anche ai nostri tempi, la pesca sul Nilo non è affatto scarsa.
Un'iscrizione egizia, ritrovata negli scavi presso Alessandria d'Egitto, ci fa sapere che Boukhein, una colonia di 8 mila abitanti, contava ben duecento padroni di barche da pesca.
La pesca sportiva si può poi dire che sia nata nell'antico Egitto se è vero che anche i ricchi si dilettavano a pescare con grande passione.
In molte tombe egiziane si ritrova almeno una scena in cui il defunto è intento a pescare con accanto la moglie.
Addirittura si ritrovano numerosi di questi disegni nella tomba di Beni-Hassan e nella piramide di Cheope; lo stesso faraone è ritratto ad estrarre dall'acqua una lancia con la quale ha infilzato due pesci.
Lo stesso si può dire della tomba di Menesuka, un alto funzionario all'epoca della sesta dinastia.
Poiché nelle tombe egizie i disegni rappresentano i piaceri e i divertimenti preferiti dal defunto, si può dedurre che la pesca fosse un'attività in gran voga, e non solo per necessità o lucro delle classi meno abbienti, ma anche per passatempo e divertimento dei ricchi signori.
Solo negli ultimi tempi, un po' prima della conquista dell'Egitto da parte dei Romani, si incominciò ad usare l'amo da pesca.
È rimasta famosa un a frase di Cleopatra ad Antonio riportataci da Plutarco: 'Lascia a noi Faraoni la pesca con la canna; la tua preda sono città, re e paesi'.
La vera pesca però nell'antico Egitto era fatta con le reti.
Infatti sono state ritrovate moltissime rappresentazioni murali in cui la pesca viene condotta con reti munite di galleggianti e pesi.
Se vi capita di andare a Parigi e di visitare il Museo del Louvre, potrete ammirare uno di questi disegni nelle sale riservate alla civiltà egizia.
La tecnica di pesca con la rete è molto semplice: un lato della rete è munito di galleggianti, mentre l'altro è legato con pesi, in maniera che una volta distesa in acqua un lato galleggi men re l'altro vada a fondo e la rete rimanga verticale.
A questo punto due uomini incominciano a tirare i cavi legati all'estremità della rete che tocca il fondo e tirano su tutto il pesce che rimane intrappolato nella rete.

GRECI e ROMANI - Presso i Greci la pesca era praticata come un mezzo per procurarsi il cibo, a differenza della caccia che veniva per lo più vista come un'attività sportiva.
Perfino i più antichi poeti, come Esiodo o Omero, parlano delle pesca nelle loro opere.
Addirittura nell'Iliade e nell'Odissea sono descritti i più comuni metodi di pesca in uso tra gli antichi Greci: in genere essi pescavano con le reti, la canna e l'arpione.
Esiodo era solito paragonare il delfino al cane del cacciatore, questo mammifero era considerato dal poeta come il miglior amico del pescatore in quanto si credeva che spingesse i pesci verso riva dove potessero essere più facile preda per gli uomini.
Aristotele, come altri moltissimi scrittori greci, trattò di pesca, anzi, nella sua *Storia degli Animali*, descrive diffusamente i pesci di acqua dolce e marini.
Oppiano, scrittore greco del II secolo dopo Cristo, compose un poema di nome *Alioti-ca* in cui non venivano solamente descritte le forme esteriori, le abitudini e ciò di cui si cibano i pesci, ma anche i metodi di pesca

adottati a quel tempo nell'isola di Malta, dove il poeta era esiliato.
Anche numerosi scrittori romani, tra cui si ricordano Varrone e Columella, hanno parlato nelle loro opere dei pesci e della pesca, e nonostante molte di queste siano andate perdute, siamo sufficientemente informati dei modi usati in questa arte presso i Romani.
Gli strumenti di pesca adoperati erano pressapoco uguali a quelli in uso ai giorni nostri e cioè si adoperavano le nasse, le reti, gli arpioni, i tridenti e le canne da pesca.
Molta cura era usata nella scelta delle esche (piccoli pesci, larve, vermi e insetti) e in quella delle ore più propizie per pescare.
Di notte si pescava con le fiaccole per attirare il pesce.
Già nel 30 dopo Cristo il poeta Marziale in una sua opera descriveva l'uso della mosca artificiale come esca.
Svetonio, nella *Vita dei Dodici Cesari*, racconta che Domiziano al tempo delle guerre coi Daci, che minacciavano seriamente la sicurezza dell'Impero riunì i suoi consiglieri non per preparare un piano di guerra, ma per chiedere il loro illuminato parere sul modo migliore di cucinare e servire il pesce intero.
Marziale, che trascorse la sua giovinezza in Spagna, racconta che un suo amico, cittadino spagnolo, pescava per diletto, con modi prettamente sportivi.
In genere però, gli autori romani, come già quelli greci, descrivono i pescatori come miseranda gente e ne disprezzano il volgare mestiere.
Ad esempio in una commedia Plauto scrive: "...raccoglitori di conchiglie e pescatori con l'amo, razza affamata dell'umanità come state ?" e in un altro punto aggiunge: "...proprio secondo il modo dei pescatori affamati e assetati sperando in giorni migliori".
I ricchi romani erano grandi consumatori di pesce e le varietà più pregiate giungevano dalle loro pescherie che si estendevano dall'Egitto e dalla Siria fino alle Colonne d'Ercole.
Gli scrittori contemporanei di Cicerone e di Augusto hanno reso famosi nei loro scritti i vivai che i nobili romani possedevano e nei quali venivano tenute innumerevoli specie di pesce, qualcuna molto rari, dove Lucullo e i suoi pari trovavano in tutti i tempi ciò che era necessario per soddisfare i loro capricci culinari.
Nei fastosi banchetti della Roma imperiale il pesce veniva portato a tavola e presentato ai commensali vivo in un vaso pieno d'acqua e, solo dopo che ne era stata ammirata la bellezza, il colore e la forma, veniva consegnato ai cuochi per essere cucinato.
Tra gli affreschi murali trovati negli scavi di Pompei ve n'è uno rappresentante un pescatore placidamente seduto sulla riva del fiume in atto di pescare con la canna.
Accanto vi è un paniere di vimini ricolmo di pesce.
Da altri affreschi si capisce come le nasse e le reti fossero in tutto e per tutto simili a quelle dei nostri tempi.
Sono anche da ricordare i tentativi di acclimatizzazione fatti dai Romani di pesci orientali portati nel golfo di Napoli e là lasciati in libertà con risultati soddisfacenti.
È strano constatare che il pesce, che già presso antiche civiltà e religioni aveva un significato simbolico, fosse adottato quale simbolo anche dal Cristianesimo.
Il fatto che i primi cristiani usassero come loro simbolo di riconoscimento il pesce è dovuto al fatto che le lettere della parola pesce in greco *iktus* sono le iniziali di: *Iesus Kristos Theou uios Soter* che significa Gesù Cristo Figlio di Dio Salvatore.
L'industria della pesca che, come abbiamo visto, era fiorentissima nei primi tempi dell'Impero subì un gravissimo colpo a causa delle invasione barbariche e non si rissollevò all'antico splendore che assai più tardi nel Medio Evo.
In pratica sparì la vera industria, ma le popolazioni continuarono a pescare per il loro sostentamento.
Inoltre il pesce era un alimento molto importante per i credenti per i quali nei numerosi giorni di magro, allora comandati dalla Chiesa, era il cibo esclusivo.
Il pesce si pescava per lo più nelle acque che erano proprietà dei conventi e che venivano mantenute molto pescose trasportando uova o piccoli pesci che venivano coltivati in appositi vivai.
Il gran commercio del pesce ritornò a svilupparsi nel XII secolo e fu allora che sorse la pesca industriale fatta con grandi flotte che dava lavoro a numerosi pescatori ed operai che salavano il pesce.

Oggetto di queste grandi pesche erano principalmente aringhe, merluzzi e balene.
Così l'industria della pesca, una delle prime attività a cui si sia applicata l'umanità, si era messa alla pari di qualsiasi altra industria manifatturiera.
I primi popoli che si impegnarono a fare la pesca su vasta scala furono gli abitanti della Norvegia e della Danimarca.
Uno spostamento dei branchi di aringhe verso le coste della Scozia, dell'Olanda e dell'Inghilterra fu un grande danno per la Norvegia e la Danimarca preparò i presupposti per la nascita di nuove potenze marinare.
Una grande importanza aveva pure durante il Medio Evo la pesca del merluzzo e quella delle balene che si praticava nei mari del nord.
La pesca mantiene durante tutto il Medio Evo, il carattere di un mestiere, di una professione, e coloro che la esercitavano erano riuniti in Corporazioni.
Molte notizie sui metodi di pesca e sulle condizioni di questa attività umana ci sono fornite dagli Statuti di queste Corporazioni.
Numerose sono pure le Ordinanze e gli editti delle autorità riguardo la pesca: in esse veniva proibito l'uso di determinanti strumenti ritenuti inutilmente micidiali oppure erano fissati dei massimi per i prezzi.
Le pene per chi contravveniva queste leggi erano talvolta in denaro, ma spesso si minacciavano bastonature, prigione, reclusione ed esilio.
Editti erano pure emanati contro l'insudiciamento delle acque pescherecce con acque di rifiuto o lasciando entrare in acqua pulita delle anitre.
I pescatori del tempo, con molta intelligenza, si preoccupavano di ripopolare le acque dolci del territorio allevando pesci ed uova in vivai.
È solo nel tardo Medio Evo e al tempo della Riforma che viene esercitata la pesca con l'amo dai cavalieri e nobili che ben presto si appassionarono a tale divertimento.
La caccia, che pure rimaneva il divertimento preferito dai signori del tempo, incominciava a lasciare un po' di posto alla pesca.
Anche nelle opere poetiche questo divertimento viene celebrato, e nelle illustrazioni dei libri è facile trovare rappresentazioni in cui dei cavalieri sono intenti alla pesca con l'amo.
Quello che è certo è che i cittadini in genere e il popolo lasciavano questo divertimento ai cavalieri.
L'imperatore Massimiliano I ebbe per la pesca un interesse non minore che per la caccia.
Nei suoi giorni di caccia nell'Alto Adige egli amava pure pescare nei laghi e nei fiumi, le cui acque venivano riservate esclusivamente al proprio divertimento.
Però la pesca in tutta l'Europa continentale non si può ritenere un'attività sportiva nel pieno senso che noi attribuiamo oggi a questa parola.
Solo in Inghilterra la pesca ha un particolare aspetto.
In questo paese, già nel Medio Evo, vi erano pescatori che catturavano il pesce con regole sportive.
Gli autori inglesi dell'epoca affermavano che la pesca non doveva essere un mezzo per guadagnare denaro o per risparmiare, ma soltanto doveva servire per dimostrare l'abilità del pescatore e la sua conoscenza di questa arte.
La pesca doveva essere una ricreazione dell'anima e un mezzo per rinvigorire il corpo.
Si comprende come, con questi principi, la pesca incominciasse ad avere un carattere prettamente sportivo.
La pesca con l'amo era considerata dai nobili e dai ricchi inglesi uno sport aristocratico e tale è rimasto fin quasi ai giorni nostri.
Vennero scritti i primi manuali ad uso e consumo del pescatore dilettante: molto raccomandato era l'uso dell'amo nero o grigio, anche per la canna dovevano essere prese delle precauzioni: doveva essere di bambù chiaro e molto flessibile.
Sempre in Inghilterra veniva poi pubblicato un giornale sportivo "The Fishing Gazette" che era l'organo dei cultori di questo sport.
Nel resto di Europa comunque la diffusione di questo sport fu assai lenta.
Ad esempio in Francia dove la passione per la pesca era molto forte, questo sport ebbe connotati sportivi soltanto dopo un secolo da che esso si praticava in Inghilterra.
In Italia la depressione economica del paese e le continue guerre non permisero il fiorire della pesca quale sport.
In seguito la pesca con l'amo cessa il suo

carattere di sport degli aristocratici e diventa il divertimento preferito di tutti gli inglesi.
Anche gli studenti delle Università lo praticano largamente col medesimo piacere con cui essi facevano gli altri *fieldsports*: la caccia e il cavalcare.
Si è oramai giunti ai tempi moderni; esiste un'abbondante letteratura inglese sulla pesca sportiva di cui vennero fatte traduzioni in tutte le lingue europee.
E' comunque in Inghilterra che la pesca continua il suo splendore e, se fino a quel momento veniva praticata esclusivamente in barca, ora, all'inizio del VI secolo, incomincia farsi anche sulle rive dei fiumi e dei laghi.
La grande passione degli inglesi per la pesca produsse come naturale conseguenza uno spaventoso impoverimento del patrimonio ittico del paese e gli appassionati, già riuniti in potenti associazioni, invocarono dalle autorità competenti provvedimenti atti ad un ripopolamento del pesce e nei fiumi e nei laghi.
Nuovi campi di attività furono cercati dai pescatori dilettanti inglesi che verso il 1830 si recavano in gran numero a pescare nei grandi laghi della Norvegia ricchi di pesce.
Naturalmente solo una minoranza poteva permettersi la forte spesa che tale viaggio comportava, mentre gli altri continuavano a pescare nei fiumi di casa che continuavano così ad impoverirsi.
Conseguenza dell'eccessiva pesca fu anche una maggiore diffidenza del pesce che ne rese più difficile la cattura.
S'impose così un necessario completamento della tecnica della pesca con l'amo.
Nei secoli XVII, XVIII e XIX numerose sono le opere inglesi sulla pesca sportiva; dal 1860 al 1900 sono state pubblicate in Inghilterra almeno 50 opere sull'argomento, molto interessanti per i pescatori dilettanti.
Si inizia in questo periodo in Inghilterra l'uso su vasta scala delle canne da pesca, munite di un vero e proprio mulinello applicato al piede della canna, un poco sotto al punto in cui viene impugnata e che serve a consentire un allungamento o un accorciamento della lenza.
Queste canne servivano per la pesca al luccio e agli altri grossi pesci d'acqua dolce.
Altro modo di pesca che ebbe la sua prima grande diffusione in Inghilterra, è quello con la mosca artificiale.
Essa consiste nell'uso di esche artificiali, con le quali si imitavano degli insetti; erano fatte con filo argentato o variopinto e con ciuffi di penne bianche.

FRANCIA - In questo paese la pesca sportiva ha tardato molto ad essere introdotta e amata dalla popolazione.
Dopo la Rivoluzione la pesca incominciò a essere praticata come sport borghese, benché le prime forme con le quali veniva praticata non erano prettamente sportive.
I modi di pesca più diffusi erano: la cattura dei salmoni e delle trote con la canna e la pesca con mosca finta che era d'altra parte già conosciuta dai pescatori di professione del paese fin dal Medio Evo.
La libertà assoluta di cui godevano i cittadini francesi e l'utilizzo di metodi di pesca micidiali causarono una grande distruzione di pesci e già nel 1825 il luccio era quasi scomparso nelle acque di tutto il paese.
Le trote e gli altri pesci pregiati non erano in condizioni molto migliori.
Nel 1854 in seguito alla pressione delle associazioni dei pescatori dilettanti e di quelli di professione lo Stato emanò leggi e ordinamenti per impedire l'inutile distruzione dei pesci e istituti adatti furono incaricati della ricostruzione del patrimonio ittico con pesci allevati nei vivai.
Questo sport è attualmente in Francia molto comune e non si riesce quasi a concepire i fiumi e i canali francesi senza un pescatore placidamente seduto sulla riva con la sua lunga canna in paziente attesa del pesce.

GERMANIA - Anche in questo paese la pesca si diffonde molto lentamente e solo nella seconda parte del secolo XIX la si può dire praticata come sport.
Culla della pesca sportiva in Germania sono state le regioni del sud.
In Baviera la pesca conobbe particolare splendore grazie agli appassionati inglesi che vi si recavano per raccogliere ciò che i pescosissimi fiumi tedeschi offrivano.
In seguito però con la fondazione della "Fischerklubs" la pesca sportiva, anche in Germania incominciò a prendere piede.
Solo nel 1860 con la pubblicazione a Monaco di un manuale per la pesca sportiva tutte le tecniche di questa attività venivano

insegnate agli appassionati tedeschi.
In particolare la pesca ai salmoni con la canna da pesca veniva introdotta in Germania.
Come si può facilmente immaginare questo manuale influenzò profondamente lo sviluppo dello sport della pesca con l'amo.
Nel decennio 1860-1870 la passione per la pesca si diffuse anche nella Germania del nord ed in Prussia venne fondata la potente federazione "Unione della Pesca".
Questa associazione si adoperò moltissimo per instillare nella gente i nobili principi inglesi riguardo la pesca.
Nel 1874 una legge sulla pesca proibiva di esercitare questo salutare sport alla domenica, ciò fu di grave danno al suo sviluppo, ma fortunatamente il provvedimento non ebbe lunga vita.
La pesca sportiva in Germania era in generale una pesca alla canna e gli appassionati tedeschi usavano come esca animaletti viventi, benché gli stranieri, inglesi e americani ospiti in Germania, usassero pescare con la mosca artificiale.
Attualmente in Germania la pesca è uno sport molto diffuso e praticato con alto senso sportivo, organizzazioni potenti ne curano lo sviluppo che, d'altra parte, è stato pure assicurato dalla legge sulla pesca del 1916, che accoglieva in gran parte i desideri dei pescatori dilettanti e le cui disposizioni salvaguardavano sufficientemente il patrimonio ittico del paese.

ITALIA - Nel nostro paese, malgrado che numerosi siano i fiumi e i laghi, le manifestazioni sportive della pesca vennero molto tardi e questo sport non conobbe da noi quello splendore che ha avuto in altri paesi.
Diversi sono i motivi e forse il principale è quello della travagliata vita politica del nostro paese prima della sua unificazione.

LA PESCA SPORTIVA

Il secolo XIX, che in tutte le Nazioni Europee ha segnato l'inizio della pesca sportiva, è stato un periodo oltremodo burrascoso per la nostra Patria: la mancanza di pace, le condizioni economiche non floride della Nazione hanno certamente impedito ai suoi abitanti di occuparsi del nascente sport.
I governi dei numerosi piccoli stati in cui l'Italia era suddivisa si disinteressavano delle condizioni della pesca, cosicché era possibile a numerosi pescatori l'uso di micidiali strumenti di pesca e la distruzione con mezzi vandalici (cloro, dinamite ecc.) di grandi quantità di pesce e di uova.
Solo in tempi relativamente recenti l'opera governativa ha regolamentato l'esercizio della pesca.
La quale ha, per un paese così largamente bagnato dalle acque marine, una importanza commerciale grandissima.
Da ricordarsi le tonnare siciliane e sarde nelle quali il tonno viene catturato in grossi quantitative con particolari accorgimenti nella stagione primaverile ed estiva.
Singolare e brillante è pure la pesca al pesce spada che viene particolarmente praticata dai pescatori litoranei dello Stretto di Messina.
La preda, avvistata da un osservatore di vedetta su un palo eretto sulla barca, viene colpita da una fiocina legata ad una cordicella.
L'arma penetra nel corpo del pesce e vi si fissa; la vittima dopo vani e furibondi tentativi di fuga si arrende alla continuata trazione che sulla fune viene esercitata dai pescatori.
STATI UNITI - Gli emigrati inglesi, portando nel Nord America gli usi della madre patria, introdussero anche la pesca sportiva, che è oggi largamente praticata negli USA.
I grandi fiumi e i laghi americani, ricchissimi di pesce, furono la gioia degli appassionati inglesi là emigrati.
La pesca sportiva in questo paese ebbe un rapido e grandioso sviluppo, con conseguente miglioramento dei modi di pesca e degli strumenti di essa.
Negli Stati Uniti si ebbe la prima apparizione delle canne da pesca in acciaio e in materiale plastico, svariatissime furono le forme artistiche adottate nella fabbricazione di esche artificiali.
Sorsero grandi fabbriche di strumenti da pesca che oggi sono note in tutto il mondo.

I modi e gli strumenti della pesca sportiva.
Da quanto detto sino ad ora si capisce come il più appropriato metodo di pesca per le competizioni sportive sia quello in cui si fa uso di canna, lenza ed amo.
L'amo non è altro che un ago di acciaio incurvato, una specie di uncino.
La branca più corta presenta un dardo disposto in modo che quando la punta dell'amo perfori il palato o la gola del pesce, quest'ultimo non possa più liberarsi.
La branca più lunga dell'amo è terminata da una porzione piatta o più raramente ad anello.
Gli ami possono essere semplici, doppi o tripli a seconda del numero di punte.
Il sistema più semplice per pescare con l'amo è quello detto amo con lenza, o meglio con la canna.
CANNA - Lo srumento chiamato canna consta di tre parti: la canna, la lenza e l'amo.
La canna è un'asta flessibile che serve di sostegno alla lenza ed è di varie fogge a seconda della sua destinazione.
Sarebbe troppo lungo descrivere tutte le svariate canne da pesca in uso, che vanno da quelle più vecchie in legno di salice o in pregiatissimo legno di bambù, quelle in acciaio costruite per la prima volta sessanta anni fa in America e quelle più moderne in materiale plastico e in fibra di vetro.
L'elasticità della canna è necessaria perché essa resista ai violenti strappi dati dal pesce catturato.
Per la pesca ai piccoli pesci può servire una leggerissima canna della lunghezza di circa tre metri; per la pesca ai pesci di media grossezza si usa una canna della lunghezza di circa cinque metri; le canne per la pesca dei pesci più robusti, ad esempio trote e

lucci devono essere molto forti e allo stesso tempo flessibili e leggere.
Le canne sono generalmente smontabili in diversi pezzi per facilitarne il trasporto.
La lenza è un filo più o meno grosso fissato all'estremità della canna e portante attaccati l'amo o gli ami.
La lenza è oggi costituita da materiale plastico trasparente, sottile ma molto resistente; in passatto, quando la plastica non era ancora stata inventata, la lenza era fatta di crine bianco di seta o di un'altra fibra naturale.
La robustezza e la lunghezza della lenza variano a seconda della specie del pesce che si vuol prendere.
Il pescatore con la canna usa pure piccoli piombi che applicati alla lenzala tengono verticale e che neutralizzano gli effetti della corrente d'acqua e del vento.
Nella pesca con la canna si usano anche dei galleggianti che servono principalmente per avvertire il pescatore che il pesce ha abboccato all'amo; infatti quando il galleggiante, che rimane normalmente a pelo d'acqua, incomincia ad affondare, significa che il pesce sta cercando di divincolarsi dall'amo.
I galleggianti sono di norma in sughero o plastica e solitamente sono allungati alle estremità e rigonfi in mezzo.
Un altro strumento della canna da pesca (in teoria opzionale, ma ormai non esiste canna che ne sia sprovvista) è il mulinello.
Esso consiste in un piccolo argano intorno al quale si avvolge una certa quantità del filo della lenza.
In questo caso la lenza non è più fissata ad una estremità della canna, ma corre anche lungo questa in anelli di guida dei quali l'ultimo è posto sulla punta della canna.
Durante la pesca si svolge tanta lenza quanta ne serve perché essa si immerga nell'acqua, ma la maggior parte rimane di scorta avvolta sul mulinello.
Quando un grosso pesce ha morso l'amo e tira con forza sulla lenza, automaticamente si libera il mulinello e la lenza si svolge da sola, permettendo al pesce di allontanarsi senza dare strattoni, che potrebbero causare la rottura del filo.
Quando la resistenza del pesce è diminuita si riavvolge il mulinello mediante una manovella, avvicinando così il pesce.
Per sollevare l'animale dall'acqua, quando questo è piuttosto pesante, il pescatore si avvale di una reticella a forma di sacchetto montata sopra un cerchio di ferro e munita di un lungo manico.
Per esca si possono usare delle mosche artificiali, cioè piccoli oggetti fatti di piume, stoffe variopinte, filo di ferro e plastica che imitino grossolanamente un insetto cosicché il pesce sia indotto a mangiarli.
Si usano però anche esche naturali, come insetti, vermi, larve eccetera.
Per la pesca ai lucci ci si serve di lenze speciali particolarmente resistenti, che non si spezzino con i forti strattoni che questo pesce dà dopo che ha abboccato all'amo.
Anche l'amo dovrà essere particolare, piuttosto grosso, in maniera che il luccio non riesca a chiudere la bocca e a segare la lenza coi denti.
La pesca al pesce persico si fa in barca e questa deve essere in continuo ma lento movimento, come pure si deve tenere in moto la lenza accorciandola e allungandola alternativamente.

La pesca come sport.
Caccia e pesca originariamente non sono state entrambe praticate con carattere sportivo, ma mentre la prima già dagli antichi viene considerata uno sport, la seconda verrà esercitata con questo carattere solo molto più tardi nel Medio Evo dal popolo inglese e nell'età moderna dagli altri popoli europei.
Le manifestazioni particolari e saltuarie avutesi qua e là nei diversi paesi nell'antichità e nel Medio Evo non possono certamente farci asserire l'esistenza di un senso sportivo nei pescatori di quelle epoche, per i quali il bottino era lo scopo principale della loro attività e che si servivano di qualsiasi mezzo di cattura pur di raggiungere il loro scopo.
Ciò, come ben si capisce, è ben lontano dal costituire manifestazioni sportive.
Non si vuole negare che anche ai nostri giorni il bottino non abbia la sua importanza per il pescatore dilettante, ma anche se esso dopo un giorno di pesca ritornerà senza preda o con una scarsa quantità di pesce, di certo non si rammaricherà e sarà contento di aver goduto una giornata in aperta campagna, lontano dal caos e dalle frenesie della città.
La pesca non offre minori attrattive della caccia dalla quale però si differenzia nello

spirito per una particolarità fondamentale.
Mentre nella caccia il ruolo dell'uomo è attivo: egli vede la preda, la stana e l'abbatte facendo ricorso a mezzi e strumenti di una tecnologia tale da lasciare ben poche vie di scampo all'animale, nella pesca l'uomo ha un ruolo passivo: egli tende una trappola al pesce ed aspetta che sia lui ad abboccare e a ...cacciarsi nei guai.
In pratica si cerca di ingannare il pesce dimostrandosi più furbi e sagaci dell'animale e non solo più forti e potenti come nel caso della caccia.
Certo ci sono aspetti della caccia in cui la furbizia e l'astuzia dell'uomo gioca un ruolo determinante, ma all'atto pratico c'è oramai troppa dismisura tra le abilità dell'animale e la tecnologia messa in campo dall'uomo: la caccia non è più una gara tra uomo e animale, ma sta diventando una lotta tra l'animale e i micidiali strumenti di morte inventati dall'uomo.
Nella pesca (per lo meno quella con canna, lenza ed amo) si lasciano più possibilità all'animale, il quale è l'unico a decidere il proprio destino.
La pesca è un'arte vera, tante sono le cognizioni necessarie a sapersi intorno alle abitudini dei pesci, al tempo del loro passaggio, agli strumenti e al modo di usarli da costituire un vero ramo di istruzione.
Il pescatore dilettante dovrà sapere in quali mesi dell'anno e in quale ora del giorno è meglio pescare.
Egli saprà pure che uno scroscio di pioggia, un venticello che muova le acque, giova assai più che la calma assoluta alla pesca; saprà infine che le giornate nuvolose che seguono una notte serena sono le migliori per pescare.
Anche il modo di gettare l'amo non è certo una cosa facile e richiede una abilità speciale, giacché la canna va adoperata quasi come una frusta, facendo rotear la lunga lenza con l'esca in capo, la quale inoltre deve cader leggermente in acqua per non far fuggire il pesce.
Quando l'esca è in acqua il pescatore dovrà farla scorrere con una certa intermittenza, muovendo l'estremità della canna in modo da dare all'esca l'apparenza di un insetto vivo o di un pesciolino che guizzi.
Quando il pescatore si accorgerà che il pesce ha abboccato all'amo dovrà, dopo qualche istante, rialzare un poco e rapidamente l'estremità della canna onde far penetrare la punta e la contropunta dell'amo nella cavità orale del pesce.
Anche ciò richiede particolare abilità, perché se il colpo è dato troppo presto o non con la dovuta forza oppure troppo tardi il pesce ha tempo di accorgersi dell'inganno e rigetta l'esca.
Il pesce che si sente pungere cercherà di sfuggire con salti e fughe che il pescatore non dovrà impedire lasciando scorrere dal mulinello la lenza quanto è necessario per evitare un'eccessiva tensione di questa, ma facendo in modo che il filo sia sempre leggermente teso, allo scopo di mantenere il contatto con la preda.
Quando il pesce è stanco ed esaurito egli prudentemente accorcerà la lenza azionando la leva del mulinello, e quando il pesce si sarà del tutto avvicinato con l'aiuto di una piccola rete o con una rapida manovra, se ne impossesserà.
Pratica richiede pure la scelta dell'esca, che è molto importante e dalla quale dipende in gran parte il successo.
Se si pesca con l'esca artificiale bisognerà scegliere quelle che imitano insetti che in natura esistono nel tempo in cui si pesca.
L'esercizio muscolare della pesca (se non diretto alla cattura di pesci particolarmente vivaci o pesanti) non comporta particolari fatiche, così da poter essere praticata anche da persone relativamente giovani ed anziane; tuttavia richiede l'impiego di muscoli in eguale misura e comporta uno sviluppo contemporaneo ed armonioso in tutto il fisico.
Ma il pregio maggiore della pesca è quello di svolgersi in aperta campagna, in ambiente sano ed a contatto con la natura.
Il vero pescatore dilettante è dotato di un forte senso morale, proverbiale è la sua pazienza, ma soprattutto condannerà e non farà uso di tutti quei metodi di pesca che non gli permettono di dimostrare la propria abilità personale e di quelli nei quali anche il suo avversario, il pesce, non lotti con lui in condizioni di parità.
La situazione della pesca in Italia non è delle più confortanti.
Malgrado questo sport abbia numerosi cultori e che in Italia tante siano le associazioni sportive di pescatori, non si può essere pienamente soddisfatti.
L'opera dei pescatori di frodo, cioè di colo-

ro che pescano non rispettando le leggi, sprovvisti di licenza e, soprattutto in passato, utilizzando cloro e dinamite o altri mezzi micidiali distruggendo i piccoli pesci e le uova, hanno ridotto di molto il patrimonio ittico italiano.
Fortunatamente negli ultimi anni una più attenta vigilanza, confortata da leggi apposite e repressive, hanno aiutato a ricondurre questa attività entro i canoni di una regolamentazione, atta a proteggere e a permettere il ripopolamento delle nostre acque.

Quantità di pescato nei principali paesi
(in migliaia di t)

Paese	**1960**	**1970**	**1974**	**1978**	**1980**
Angola	252	368	470	-	-
Marocco	-	256	288	-	-
Rep. Sudafricana	579	1.930	1.448	-	-
Altri Paesi	-	1.596	1.736	-	-
Africa	-	4.150	3.942	-	-
Canada	934	1.377	1.027	1.367	1.305
Cuba	31	106	165	-	-
Messico	262	360	442	-	-
U.S.A.	2.815	2.714	2.743	3.418	3.634
Altri Paesi	38	233	468	-	-
America Sett. Cen.	4.080	4.790	4.845	-	-
Argentina	101	215	301	-	-
Brasile	251	495	602	-	-
Cile	340	1.161	664	1.929	2.817
Perù	3.569	12.613	4.150	3.472	2.731
Venezuela	85	126	162	-	-
Altri Paesi	114	200	708	-	-
America Merid.	4.460	14.810	6.587	-	-
Birmania	360	432	433	-	-
Filippine	466	990	1.291	1.495	1.557
Formosa	259	613	10.773	-	-
Giappone	6.193	9.309	1.341	10.184	10.410
Indonesia	757	1.249	2.026	1.642	1.853
Rep. di Corea	357	934	713	2.092	2.091
Rep. del Vietnam	240	577	1.626	-	-
Tailandia	221	1.595	697	2.095	1.650
India	1.161	1.746	2.225	2.306	2.423
Altri Paesi	7.826	8.725	4.657	-	-
Asia (1)	17.480	26.170	25.812	-	-
Danimarca	581	1.226	1.835	1.740	2.027
Francia	734	775	792	-	-
Germania Est	114	322	363	-	-
Germania Ovest	674	613	525	-	-
Islanda	593	734	945	1.567	1.515
Italia	213	403	425	399	444
Norvegia	1.543	2.980	2.644	2.587	2.402
Olanda	315	301	325	-	-
Polonia	184	469	678	-	-
Spagna	970	1.497	1.364	1.373	1.240
Svezia	255	294	210	-	-
Altri Paesi	1.865	1.942	2.617	-	-
Europa	8.040	11.970	12.723	-	-
Australia	61	103	123	-	-
Altri Paesi	69	87	156	-	-
Oceania	130	190	279	-	-
U.R.S.S.	3.051	7.252	9.235	8.918	9.412
Totale mondiale	38.020	69.300	64.423	70.440	72.187

(1) Inclusa Repubblica Popolare di Cina

SIMULATORE DI PESCA

Il gioco che vi presentiamo può essere giudicato una vera e propria simulazione e ricalca in tutto e per tutto la vita di un pescatore dilettante che fa del suo sport preferito quasi una ragione di vita.
Tutti i risparmi del nostro amico vengono accumulati, accatastati e spesi per migliorare la propria attrezzatura, giornate lavorative non vengono rispettate per poter passare una giornata all'aria aperta, in piena campagna e in una pace senza confini.
Certo è un bel vivere quello del nostro personaggio che può permettersi di avvicendare al lavoro d'ufficio giornate di svago, in solitudine a coltivare il suo sport preferito.
La grafica del gioco è, a dir poco, sublime; la simulazione molto ben curata in tutti i particolari di questo sport, il suono molto fedele riporta con precisione i cinguettii e i rumori della campagna che, in un silenzio assoluto come quello delle giornate di pesca, allietano e portano compagnia.
Ma tutte queste caratteristiche le potrete meglio apprezzare giocando; il videogame vi prenderà così tanto che difficilmente riuscirete a staccarvi dallo schermo, cercherete di ottenere nuovi e più abbondanti bottini.
Il gioco si apre con la richiesta da parte del computer se preferite iniziare una nuova partita o se intendete riprenderne una precedentemente abbandonata e registrata su un dischetto.
Nel primo caso vi verrà chiesto il vostro nome col quale verranno compilate le tabelline e le classifiche nel caso vogliate partecipare ad un torneo.
Nel secondo caso, invece, vi verrà chiesto di inserire nel drive il dischetto in cui avete registrato le informazioni riguardanti la situazione della partita giocata in precedenza.
La scelta avviene tramite il pointer che comandate col mouse, cliccando quando la freccetta è all'interno del riquadro che vi interessa.
Dopo questa prima formalità vi sarà presentata una schermata composta da tanti riquadri; ognuno di essi rappresenta la situazione del tempo, della pescosità del lago, della tendenza del tempo a migliorare, a peggiorare o a rimanere stabile.
Sopra ogni riquadro è scritto il nome del giorno della settimana a cui il riquadro si riferisce (non c'è la domenica in cui anche il più fervente appassionato si riposa).
In alto sullo schermo è scritta la settimana e l'anno in cui siete in quel momento (si inizia con la prima settimana del primo anno), ricordate che la partita si può registrare e che quindi in seguito o in altre partite vi potrete trovare per esempio alla quinta settimana del terzo anno.
Nella parte inferiore dello schermo compaiono invece altri riquadri che contengono informazioni di diverso tipo.
Partendo da destra si inizia con il denaro che abbiamo in cassa, si deve avere un occhio di riguardo per questa cifra, è con essa che ci paghiamo le uscite o l'attrezzatura da pesca.
Si inizia con 200 dollari e tale cifra può variare durante il gioco, naturalmente tale valore cala con le spese che affrontiamo per il nostro divertimento preferito; ma allo stesso tempo questa cifra può anche aumentare in due modi: o perché lavorate (ogni giornata di lavoro vi garantisce 20 $ di guadagno) o perché partecipate ad un torneo e riuscite a vincere uno dei premi in palio (che sono tra l'altro molto cospicui).
Il secondo riquadro in basso rappresenta un dischetto da computer; cliccando il tasto del mouse con il pointer all'interno di questo riquadro la situazione del gioco viene registrata sul dischetto che si trova in quel momento nel drive.
Il terzo riquadro riguarda i risultati dell'ultimo torneo, quello della settimana appena trascorsa (quindi la prima settimana non ci sono risultati disponibili); anche se voi non partecipate ai tornei queste manifestazioni vengono disputate ugualmente e saranno altri appassionati ad accaparrarsi i premi.
L'ultimo riquadro (in basso a destra) serve a passare alla fase successiva del gioco e vi permette di organizzare una giornata di pesca.

La giornata in cui andrete a pescare la decidete cliccando col mouse in uno o più riquadri dei giorni della settimana.
A seconda delle condizioni meteorologiche e della pescosità dei laghi, decidete se andare al lavoro o se andare a pescare.
In teoria potete andare a pescare anche tutti i giorni della settimana, ma così facendo non guadagnate abbastanza per potervi pagare il divertimento.
Ogni giornata in cui rinunciate a lavorare vi viene a costare 20 $ di mancato guadagno, perciò in base alla vostra abilità ed in base alla vostra esperienza vi conviene cercare di individuare i giorni più propizi per la pesca ed andare al lavoro negli altri.
Per indicare al computer che in un dato giorno volete dedicarvi alla pesca basterà che clicchiate col mouse nel riquadro del giorno sotto la voce FISH (l'altra voce è WORK, che verrà disabilitata automaticamente e che è evidenziata all'inizio per default).
Dopo aver compiuto questa operazione potrete cliccare col mouse nel riquadro in basso a destra e prepararvi per una pesca copiosa.
Se questo riquadro viene scelto senza che non si sia scelto nessun giorno per la pesca (cioè decidete di andare a lavorare tutti i giorni) si passerà automaticamente alla settimana seguente.
Se invece, per almeno un giorno, avete deciso di andare a pescare, lo schermo cambierà e vi ritroverete davanti al tavolo del vostro soggiorno nel giorno in cui vi apprestate ad andare a pesca (come testimoniato dal calendario appeso al muro in alto a sinistra).
Sul tavolo potete notare parecchi oggetti: ognuno di essi vi potrà servire per prendere decisioni importanti riguardo il lago da scegliere o la tecnica da usare durante la pesca, altri oggetti vi potranno dare informazioni utili sulle condizioni meteorologiche della giornata, ad esempio la temperatura e la pressione.
Ma andiamo per ordine: sul tavolo cominciando dall'angolo in basso a destra e muovendosi in senso orario troveremo: l'agenda, il manuale di pesca, la mappa dei laghi e la radio.
Tutti questi oggetti possono essere utilizzati tramite il mouse: con il pointer portatevi sull'oggetto che volete usare, quindi premete il tasto sinistro del mouse ed otterrete il risultato desiderato.
Sull'agenda sono annotate tutte le informazioni relative alle ultime uscite, i giorni pescati, i pesci presi, il peso complessivo dei pesci pescati eccetera.
Questa agenda potrà farvi rendere conto dei vostri progressi e, se vi ricordate le condizioni meteorologiche in cui avevate pescato in un determinato giorno particolarmente felice, il lago in cui vi eravate recati e, magari, il punto del lago in cui avevate trovato tanto pesce, questa agenda potrà farvi maturare esperienza in questo sport.
Nel manuale di pesca sono racchiusi tanti e tanti consigli che lo scrittore (un famoso pescatore, più volte campione nazionale) vi dà affinché riusciate a trarre il massimo vantaggio nelle vostre uscite.
Ogni giorno potrete ricevere un solo consiglio, tuttavia il giorno dopo il consiglio sarà sempre diverso, cosicché con l'andare delle settimane avrete la possibilità di apprendere tutti i consigli contenuti nel libro e potrete diventare anche voi veri esperti.
La mappa contiene la lista dei laghi in cui potete andare a pescare; cliccando su questa opzione comparira un disegno con tanti laghetti per avere informazioni su uno di essi ci si dovrà andare sopra col pointer e fare un altro clic.
Il lago verrà rappresentato a dimensioni maggiori e, per di più, sotto la cartina del lago, potrete notare due gadget: uno rappresenta un'auto in partenza e va scelto se decidete di andare a pescare in quel lago, il secondo invece rappresenta un telefono e va scelto perché possiate ottenere informazioni sulla pescosità oltre che su quanto vi verrà a costare una trasferta in quel lago.
In effetti ogni lago ha un prezzo diverso che è fisso (cioè non varia di settimana in settimana) e dipende dalla lontananza del lago da casa vostra (quindi comprende la benzina che dovete consumare per andare e tornare e il pedaggio dell'autostrada), ma dipende anche dalla tassa che dovete pagare per pescare in un lago.
In almeno un lago si disputa un torneo: in questo caso la tassa da pagare è molto più alta perché comprende anche l'iscrizione al torneo.
Solo dopo alcune settimane di lavoro potrete permettervi di partecipare al torneo, tanto più che dovrete avere una certa espe-

rienza per tentare di vincerlo.
Se vincete il torneo, o se vi classificate in una buona posizione, i premi in denaro sono abbastanza gratificanti.
Quindi una giornata a pescare vi viene a costare, oltre ai 20 $ per la rinuncia al lavoro, il prezzo che dovete pagare per recarvi ad un lago (e non è tutto perché più avanti vedremo che dovrete o potrete spendere altri soldi per l'attrezzatura).
Quando scegliete il gadget del telefono il tasto del mause va tenuto premuto o non riuscirete a leggere le informazioni sul lago.
Queste informazioni riguardano un giudizio sulla pescosità (Eccellente, Molto Buono, Buono, Scadente, Molto Scadente) oltre che i record ottenuti in quel lago, vale a dire il pesce più pesante che sia mai stato pescato e nella settimana precedente.
Quando scegliete un lago per andarci a pescare sul calendario comparirà una scritta: PESCA.
A questo punto potrete cliccare sul calendario per andare a pescare, ma potrete anche effettuare altre operazioni come consultare il manuale, leggere l'agenda o recarvi al negozio di pesca.
La radio vi dà le notizie meteorologiche della giornata (temperatura e pressione) che si differenziano dalle precedenti in quanto, mentre prima erano solo previsioni, queste sono certe perché rilevate nella mattinata.
In basso sullo schermo ci sono degli altri riquadri: a parte il solito che indica i soldi che avete in cassa o l'altro che vi permette di salvare su dischetto la partita in corso, gli altri due necessitano di una spiegazione.
NEXT WEEK serve a rinunciare a pescare in quella giornata e a passare alla settimana seguente.
Ciò può capitare perché le previsioni del tempo, sulle quali vi eravate basati per decidere di andare a pescare, non si sono rivelate giuste (lo potete capire "ascoltando" la radio) oppure perché la pescosità dei laghi è ovunque un po' scarsa.
L'altro riquadro serve ad indicare al computer che, prima di dirigersi verso il lago prescelto, ci si vuole fermare al negozio di pesca per comprare qualcosa.
La prima volta che andate a pescare questa deve essere una tappa fissa, per lo meno per comprare le esche.
Se vi recate a pescare senza esca spenderete dei soldi inutilmente.
Il negozio possiede tutto l'occorrente per il pescatore dilettante e alcuni articoli sono molto sofisticati e costosi, all'inizio non avrete molti soldi, vi consiglio di limitarvi a comperare un po' di esche, magari di diverso tipo (ci sono quelle pesanti che affondano, quelle che galleggiano eccetera).
Ve ne sono di vari prezzi a seconda dell'efficacia; tenete presente che certi pesci preferiscono un certo tipo di esca e rifiutano un altro: con l'esperienza potrete individuare qual'è esca migliore per il lago in cui andate a pescare.
La procedura per acquistare un oggetto e la seguente:

1. Premere il tasto del mouse sull'oggetto che si vuole acquistare.
2. Valutarne il prezzo che compare sulla cassa in relazione alla nostre risorse (ovviamente se costa più di quanto disponiamo l'acquisto ci viene negato).
3. Qualora si voglia procedere all'acquisto premere il tasto del mouse sulla voce COMPRA che compare sulla cassa.
4. Ripetere le operazioni precedenti sino a che non si è terminato di comprare tutto quanto ci occorre per pescare (solo le esche sono assolutamente necessarie, e se non si perdono durante la pesca possono essere usate innumerevoli volte).
5. Premere il tasto del mouse nel riquadro LAGO per recarsi a pescare.

In ogni caso, se vi trovate al negozio, non potrete ritornare a casa, ma andrete direttamente al lago.
Se non visitate il negozio cliccate sul calendario per andare a pescare.
La sequenza di operazioni da compiere per scegliere un lago e recarsi a pescare è la seguente:

1. Selezionate la radio e valutate le condizioni atmosferiche; se vi aggradano proseguite, altrimenti premete il tasto del mouse su NEXT WEEK.
2. Leggete i consigli del manuale.
3. Consultate l'agenda sulle vostre precedenti uscite.
4. Scegliete un lago in cui andare a pescare.
   Se ne trovate uno che si addice alle vostre disponibilità di denaro e che sia abbastanza pescoso premete il gadget con l'automobile, altrimenti uscite da questa

opzione (premendo ripetutamente il tasto destro del mouse) e selezionate SETTIMANA SEGUENTE.

5. Premete il tasto del mouse sul calendario per andare direttamente a pescare, altrimenti visitate il negozio di pesca e, dopo aver comprato qualcosa (ma potete anche non comprare niente) vi recherete al lago.

Giunti al lago lo schermo cambia nuovamente: nella parte sinistra c'è lo schermo di gioco con la nostra barca alla riva di un lago in procinto di partire; nella parte destra dello schermo invece c'è una serie di gadget e figure che possono essere selezionati col mouse.

In particolare c'è la nostra barca vista dall'alto con tutta la strumentazione del vero pescatore.

La cassetta gialla delle esche: selezionandola potrete vedere le esche di cui disponete e potrete montarne una sulla vostra canna (ciò è necessario se volete pescare).

Per compiere questa basilare operazione basterà che selezioniate col mouse l'esca che volete utilizzare ed, automaticamente, questa verrà montata sulla canna da pesca.

Tenete presente che un'esca, se pescate in zone particolari con molti rami in acqua, tronchi e frasche, si può staccare dalla lenza e viene persa: per poter compiere un nuovo lancio è necessario attaccarne alla lenza una nuova.

La mappa del lago vi mostrerà la posizione in cui vi trovate; la mappa può essere utilizzata solo quando la barca non è in movimento ed è molto utile per determinare il punto del lago in cui volete andare a pescare.

A volte è molto utile ricordarsi dove si era effettuata una buona pesca in un'uscita precedente (naturalmente nello stesso lago!!) e dirigersi direttamente verso quel punto.

Il pozzo pieno d'acqua in cui riponete i pesci pescati, all'inizio sarà vuoto, ma, man mano che pescherete dei pesci, lo vedrete popolarsi (ogni pesce è contraddistinto da un numero che rappresenta il suo peso).

I due motori: quello a poppa (dietro) è a scoppio, ci fa muovere più velocemente, ma fa anche più rumore e fa scappare i pesci; quello a prua (davanti) è elettrico, più silenzioso ma anche meno potente, inoltre si può, di tanto in tanto, rompere.

Vi consiglio di utlizzare il motore a scoppio e, quando si è quasi giunti nella zona in cui volete pescare, passare a quello elettrico, per evitare che i pesci scappino.

Se il motore elettrico è rotto non avete scelta: dovrete unicamente usare quello a scoppio, ciò significa che ci vorrà un po' di tempo prima che i pesci tornino a ripopolare la zona in cui vi fermate.

Un motore elettrico rotto non può essere utilizzato per quella giornata, ma la settimana seguente si sarà automaticamente riparato.

Quando la barca è in moto dovrete dirigerla azionando il timone, tenente presente che girando la manopola a destra la barca vira a sinistra e viceversa.

Negli altri riquadri sulla destra dello schermo si può notar quello dell'ancora: selezionando si cala l'ancora nel punto in cui ci si trova.

Questa è una condizione necessaria per incominciare a pescare; non riuscirete a lanciare la lenza in acqua senza aver gettato l'ancora; non riuscirete altresì a spostarvi e a rimettere in moto il motore se non ritirerete l'ancora dall'acqua.

Quest'ultima operazione si compie selezionando nuovamente col mouse il riquadro dell'ancora.

Il riquadro GO HOME fa in modo che lasciate il lago e ritorniate a casa; in pratica è da selezionare quando vi siete stancati di pescare.

Esistono due riquadri con l'ora del giorno, alle nove di sera, automaticamente il gioco vi fa smettere di pescare e vi fa ritornare a casa.

Proprio sopra il riquadro dell'ora vi sono altre due caselle con le lettere S e F.

Queste due caselle vanno selezionate al momento del lancio della lenza e riguardano la modalità d'uso del mulinello.

Come si sa il mulinello serve per recuperare la lenza e riavvolgerla attorno al rocchetto, se al momento opportuno premete S la velocità di avvolgimento sarà ridotta, se invece premete F la velocità di avvolgimento sarà sostenuta.

Qui di seguito riportiamo la sequenza di operazioni da svolgere per lanciare la lenza in acqua.

1. Selezionare la mappa del lago ed individuare la zona in cui ci si vuole recare per pescare.

2. Selezionare il gadget del motore a scoppio per accenderlo ed iniziare a muoversi.
3. Azionare il timone (spostando semplicemente il mouse a destra o a sinistra) per dirigere la barca nel punto desiderato.
   Di tanto in tanto fermatevi per controllare il punto del lago in cui vi trovate.
4. Giunti nei pressi della zona in cui volete pescare spegnere il motore a scoppio ed accendete quello elettrico che fa meno rumore, ma non spaventa i pesci.
5. Azionare il timone del motore elettrico nella stessa maniera spiegata in precedenza.
6. Quando si è giunti nel punto desiderato spegnere il motore elettrico e gettare l'ancora.
7. Selezionare il gadget della cassetta delle esche e attaccare alla lenza l'esca appropriata al tipo di pesce che desiderate pescare o che pensiate si possa trovare in quelle acque.
   Questo giudizio è abbastanza difficile da dare e ci si deve basare unicamente sull'esperienza, disputando tante partite; tenete presente che esistono delle esche ...universali gradite da qualsiasi tipo di pesce.
8. Posizionate il pointer del mouse sul lago (vedrete che cambierà e diventerà una croce bianca) nell'esatto punto in cui volete che venga lanciata l'esca e premete il tasto sinistro.
9. Andate a scegliere col mouse la casella S o la casella F a seconda che desideriate un riavvolgimento lento o veloce della lenza attorno al mulinello.
10. Lo schermo cambia e potrete notare che l'esca, a seconda del suo tipo, galleggia o va a fondo.
   Premendo il tasto sinistro del mouse si riavvolge la lenza sul mulinello e si riesce anche a tenere alla giusta profondità l'esca.
   La giusta profondità per un'esca va determinata con l'esperienza.
11. Lentamente, intanto che attendete il pesce, riavvolgete la lenza sul mulinello.

Notate che in un riquadro in basso a destra, mentre pescate, compare il fondo marino nel punto in cui c'è la nostra esca, di tanto in tanto compare anche un pesce che può abboccare o no, a seconda che gradisca l'esca che gli proponiamo
Altri fattori che possono influenzare il pesce possono essere la nostra abilità nel mantenere ad una certa profondità l'esca o nel riavvolgere con la giusta velocità l'esca.
Se notate che troppe volte il pesce si avvicina all'esca, ma rifiuta di mangiarla significa che c'è qualcosa che non va o nel tipo di esca o nel nostro comportamento.
Se il pesce abbocca verrete informati con appositi messaggi sullo schermo.
In questo caso si deve essere molto veloci e precisi nel compiere una certa sequenza di operazioni, ma allo stesso tempo non si deve essere frenetici, ma piuttosto avere pazienza, o si rischia di perdere il pesce che ha abboccato.

1. Appena il computer vi avverte che il pesce ha abboccato premete (veloci! veloci!) il tasto destro del mouse, avendo la cura di lasciare appena un attimo prima il tasto sinistro.
2. Il computer vi avvertirà se avete preso il pesce, in questo caso si deve operare con una certa abilità ma anche con pazienza.
   Continuando a tenere premuto il tasto destro del mouse si deve fare in modo che il pesce si stanchi di strattonare, per poterlo tranquillamente trascinare sulla barca.
   Fate attenzione ai messaggi del computer, osservate come il pesce tira, cercate di capire se è un pesce robusto oppure piccolo (nel primo caso dovrete fare molta attenzione e dovrete aspettare più a lungo, nel secondo invece il pesce si stancherà presto e rischiate poco).
   In genere dovrete un poco avvolgere il mulinello premendo il tasto sinistro del mouse, ma mantenendo premuto anche quello destro.
   Solo quando avvertiti dal computer avvolgete completamente il mulinello (ma tenete sempre premuto il tasto destro).

Certo questa operazione non è semplice semplice e richiede un po' di allenamento, ma vi assicuro che la pesca, anche solo attraverso l'Amiga può dare grosse soddisfazioni.
Senz'altro fa venir voglia di andare a pescare sul serio su di un placido lago italiano!!!

AMIGA
SPECIAL
Numero 15
Lire 15.000
DISK per
AMIGA
500, 1000,
e 2000
GIOCHI
D'ESTATE
• PALLAVOLO
• WINDSURF
• FACTORY
GRUPPO LOGICA 2000
È IN EDICOLA